



DESENVOLVIMENTO DAS CAPACIDADES EMPREENDEDORAS: TREINAMENTO CRIATIVO

DEVELOPING ENTREPRENEURSHIP CAPACITIES: CREATIVE TRAINING

Ivana Maria Fossari¹

Carmen Lucia Fossari²

Édis Mafra Lapolli³

RESUMO

A Sociedade do Conhecimento se desenvolve mantendo o foco no capital humano. O binômio tecnologia e conhecimento nas organizações processa demandas emergentes que requerem agilidade de Gestão. Projetar o futuro requer dos empreendedores igualmente a competitividade no presente, sendo a inovação uma necessidade premente nas organizações. As organizações creditam no capital humano o desenvolvimento das capacidades empreendedoras de seus líderes e colaboradores em busca de vantagem competitiva. Este artigo trata da inovação e dos aspectos estratégicos da Gestão do Conhecimento, e tem por objetivo propor um treinamento criativo para potencializar as capacidades empreendedoras. Utiliza como procedimento técnico um estudo de caso aprofundando um recurso oriundo do universo teatral: Jogos Dramáticos e Vivências Criativas, técnica utilizada na Oficina Permanente de Teatro da Universidade Federal de Santa Catarina. O presente trabalho procura estabelecer um elo dos jogos dramáticos como estímulo ao desenvolvimento das capacidades empreendedoras. Busca responder: Como potencializar as capacidades empreendedoras com Jogos Teatrais e Vivências Criativas em uma organização? Concluiu-se que a proposta pode ser uma estratégia para estimular o autoconhecimento, o reconhecimento do outro sendo um estímulo à expansão e fortalecimento das características empreendedoras dos indivíduos nas organizações, alavancando novas capacidades empreendedoras.

Palavras-chave: Capacidades Empreendedoras; Jogo Dramático; Vivências Criativas.

ABSTRACT

The knowledge society evolves keeping the focus in the human capital. The binomial process in knowledge and technology are emerging demands in the organizations and require management agility. To project the future it is requires entrepreneurs whit competitiveness and innovation it is a pressing need in organizations. The organizations find in the human capital development the

¹ Universidade Federal de Santa Catarina- ivanafossari@hotmail.com

² Universidade Federal de Santa Catarina- carmenfossari@yahoo.com.br

³ Universidade Federal de Santa Catarina- edispandion@gmail.com

Fossari, I.M.; Desenvolvimento das Capacidades Empreendedoras: Treinamento Criativo. Revista de Empreendedorismo e Gestão de Micro e Pequenas Empresas V.1, Nº5, p.92-112, Set./Out.2016. Artigo recebido em 18/09/2016. Última versão recebida em 01/10/2016. Aprovado em 05/10/2016.

entrepreneurial skills of its leaders and collaborators for search of competitive advantage. This article deals with the innovation and the strategic aspects of knowledge management, and aims to propose a creative training to enhance entrepreneurial skills. Uses as a technical procedures a case study deepening a resource coming from the theatrical universe: Dramatic games and Creative Experiences, technique used in the Workshop Theatre Permanent, Federal University of Santa Catarina to stimulate creativity and body expressivity and vocal of its members. This paper seeks to establish a link between dramatic games and the fostering of entrepreneurial skills. Seeks to answer: How to enhance the entrepreneurial skills with Theatre Games and Creative Experiences in an organization? It was concluded that Proposal may be a strategy to stimulate self-awareness, recognizing the other being a stimulus to the expansion and empowerment of the entrepreneurial characteristics of individuals in organizations, by leveraging new entrepreneurial skills

Keywords: Entrepreneurial skills; Dramatic play; Creative experiences.

INTRODUÇÃO

A era do Conhecimento traz a tecnologia capitaneando o cotidiano das pessoas. Em um curto espaço de tempo, o mundo passou por profundas transformações, como no caso da produção da sociedade industrial sedimentada na máquina para a contemporaneidade dando passagem ao Conhecimento, o principal agente propulsor do desenvolvimento e o maior bem ativo das organizações.

Transformações que geram um imediatismo em busca de respostas que apoiem o gerenciamento das novas organizações, que, assomadas pelo avanço tecnológico, necessitam aprimoramento constante para se estabelecerem e se manterem vivas num mercado altamente competitivo, em uma sociedade de amplas oportunidades, Pinchot (1994, p.262) observa:

À medida que os relacionamentos organizacionais nas organizações em rede progridam da dominação para a parceria, a focalização nos indivíduos e em seu poder relativo dará lugar à focalização na realização conjunta do serviço.

O conhecimento nasce nas pessoas, e quando transformado em um valor dentro das organizações torna-se um dos seus principais ativos, Nonaka e Takeuchi afirmam que cabe à organização apoiar, incentivar e propiciar um ambiente favorável para as atividades que estimulem à sua criação: “O indivíduo é o elemento criador do conhecimento e a organização é o elemento ampliador do conhecimento”. (1997, p.280)

A competitividade na sociedade do conhecimento requer igualmente sujeitos criativos que persigam novos desafios na organização. O principal ator deste cenário é o empreendedor, é imprescindível pela sua capacidade de fazer movimentar toda esta cadeia do conhecimento à produção de bens e incorporação de valores nas organizações.

Uma imagem literária que representa o perfil do empreendedor, que move o sonho para a realidade nas organizações, é o personagem criado por Miguel de Cervantes, seu mítico “Don Quixote de La Mancha”, o universal personagem do século XVI que reflete o lado ontológico da capacidade humana de sonhar, e, no universo onírico da literatura vê os sonhos se dissiparem em “moinhos de ventos”; contudo o personagem foco deste artigo, o *empreendedor* dentro das organizações é aquele que igualmente sensibilizado por seus sonhos, adjunta a desafiadora capacidade de transformá-los em realidade.

Para Fossari (1999, p.16) a interação “através de técnicas/ noções e jogos teatrais, que mediatizados pela ludicidade e potencial mimético, visam o despertar coletivo das energias individuais para a espontaneidade criadora”. Sendo a capacidade criativa imprescindível ao desenvolvimento do comportamento empreendedor, esse reforço às capacidades e habilidades criativas das pessoas nas organizações é tema do presente artigo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 CARACTERÍSTICAS EMPREENDEDORAS

O Empreendedor é a pessoa capaz de mover os “moinhos de ventos” a concretude, não medindo esforços, correndo muitas vezes riscos, mas usualmente determinado e com ampla capacidade de prognosticar os próprios riscos com ações previstas de superar as adversidades. Girardi et al (2009, p.35) o definem como “um profissional curioso, que instigado pelo inconformismo é atraído por novas ideias e soluções e tem potencial para agregar valor a um produto.”

Rosa e Lapolli (2010, p. 26-28) adaptaram de Cooley (1991) as Características e Comportamentos Empreendedores para o processo de formação:

Estabelecimento de metas: tem visão de longo prazo, clara e específica; estabelece objetivos de curto prazo mensuráveis;

Planejamento e monitoramento sistemático: constantemente revisa seus planos levando em conta resultados obtidos e mudanças circunstanciais;

Persistência: age repetidamente ou muda para uma estratégia alternativa a fim de enfrentar um desafio ou superar um obstáculo;

Comprometimento: atribui a si mesmo e a seu comportamento as causas de seus sucessos ou fracassos e assume responsabilidade pessoal pelos

resultados obtidos; colabora com os empregados ou se coloca no lugar deles, se necessário, para terminar uma tarefa;

Busca de informações: dedica-se pessoalmente a obter informações de clientes, fornecedores e concorrentes; investiga pessoalmente como fabricar um produto ou fornecer um serviço; consulta especialistas para obter assessoria técnica ou comercial;

Busca de oportunidades e iniciativa: Faz as coisas antes de solicitado ou forçado pelas circunstâncias; age para expandir o negócio a novas áreas, produtos ou serviços; aproveita oportunidades fora do comum para começar um negócio novo, obter financiamento, equipamentos, terrenos, local de trabalho ou assistência;

Exigência de qualidade e eficiência age de maneira a fazer coisas que satisfazem ou excedem padrões de excelência;

Correr riscos calculados: avalia alternativa e calcula riscos deliberadamente;

Persuasão e rede de contatos: utiliza estratégias deliberadas para influenciar ou persuadir os outros;

Independência e autoconfiança: busca autonomia em relação a normas e controles dos outros; mantém seu ponto de vista mesmo diante da oposição ou de resultados desanimadores.

Beuttenmuller e Laport (1989, p.75) afirmam: “O homem não é um ser estático e sim uma criatura animada em constante movimento. (...) o homem vive à procura de um constante equilíbrio tanto corporal e externo, como espiritual e interno”. Motivo que corrobora a inclusão das Vivências Criativas como um aporte ao desenvolvimento das Características Empreendedoras.

2.2 JOGOS TEATRAIS

Este artigo tem por foco sugerir jogos e vivências oriundos do universo do teatro nas áreas de improvisação, expressão corporal e técnica vocal, que dão sustentabilidade ao processo de formação do ator/atriz, para o desenvolvimento de habilidades inerentes à representação.

A formação de um ator/atriz requer um processo intenso de preparação corporal e vocal, e um dos recursos deste aprendizado está nos “jogos dramáticos”, que são elementos inseridos na prática da improvisação que estimula o desenvolvimento da criatividade, amplia

a inter-relação do grupo, bem como, desenvolve novas aptidões conforme o foco proposto nos diferentes jogos vivenciados.

Para Spolin (1963, p.3) “Aprendemos através da experiência, e ninguém ensina nada a ninguém. Isto é válido tanto para a criança que se movimenta inicialmente chutando o ar, engatinhando e depois andando, como ao cientista com suas equações”. A experiência do aprendizado humano ocorre através da mimese, assim desde a infância a criança reproduz o universo do mundo adulto segundo sua percepção, conforme o enunciado de Spolin a improvisação adquire sua importância na formação do ator/atriz.

Diante do exposto observa-se que tal propositiva pode potencializar o desenvolvimento das capacidades empreendedoras na Gestão do Conhecimento de uma organização. Yozo (1996, p.42) destaca que o jogo tem o papel de facilitador, para liberar as tensões existentes entre o grupo ao mesmo tempo em que fortalece os vínculos, com o devido cuidado da pessoa que está conduzindo para que os limites de cada participante sejam respeitados, alerta: “Ultrapassá-los, de forma inconsequente, significa aumento de resistências e não produtividade”.

Dentro das organizações é *mister* a criação de um espaço que facilite a convivência do grupo. A implementação dos jogos teatrais e técnicas vivenciais nesse espaço podem facilitar o desenvolvimento individual e do grupo em relação às suas características e habilidades empreendedoras.

2.2.1 JOGOS TEATRAIS X PSICODRAMA

Ao criar um espaço na organização de vivências é importante estabelecer o campo de ação dentro dos limites da criatividade, estando atento para que as relações individuais e coletivas afloradas, não extrapolem ao limite do Psicodrama. Cabe ao coordenador da vivência essa supervisão

Partindo do significado de drama, uma palavra de origem grega que significa “ação”, Moreno (1999, p. 98) define Psicodrama como o método que penetra a verdade da alma através da ação, ele “começa onde cessa a psicoterapia de grupo e a amplia para fazê-la mais eficaz. A meta da terapia de grupo, de reunir seus membros em miniatura de sociedade, é clara e definida (p.97-98)”. Assim, psicodrama é uma terapia profunda de grupo e sua tarefa é

produzir uma descarga emocional em que o sentimento embutido em uma recordação traumática possa ser liberado ao plano do consciente, criando novas vivências interiores e exteriores.

Desta premissa, o presente artigo não adentra nesta seara do Psicodrama, mas, sim de vivências e jogos que trazidos do universo do Teatro, podem por suas dinâmicas contribuir para tal fim. Assim considera-se o jogo dramático e a possibilidade de representação de situações e pessoas semelhantes ou análogas uma experiência de desenvolvimento pessoal, criativo e propulsor de novas aptidões dos participantes.

Sobre a representação de papéis, Yozo (1996, p.17) considera “o jogo dramático um instrumento com muitos recursos e extremamente eficiente”, como numa hipotética situação em que o desenvolvimento do papel de gerentes numa empresa com foco na liderança é o tema, é possível encontrar indivíduos que demonstrem dificuldades de ordem pessoal. Neste caso o coordenador do jogo vai limitar-se a trabalhar somente o seu papel profissional.

A natureza de uma vivência advinda do universo da Improvisação do jogo dramático é essencialmente coletiva, e ao mesmo tempo permite um espaço para que o indivíduo amplie seu autoconhecimento. Sobre este tema a Arte Educadora Reverbel (1989, p.110) cita Jean-Pierre Ryngaert: “O Jogo Dramático é uma atividade coletiva. O grupo é o lugar onde o indivíduo se elabora por si, e com os outros. ”

2.2.2 VIVÊNCIAS CRIATIVAS X JOGOS TEATRAIS

As Vivências Criativas apresentadas neste Artigo são adaptações de uma Metodologia que vem sendo desenvolvida por três décadas, denominada “**De Como Ser para Representar outro Ser**” e que resultam na preparação de Atores e Atrizes, através de um Curso de Extensão: Oficina Permanente de Teatro criada e coordenada por Carmen Lúcia Fossari, realizada no Teatro da UFSC vinculado ao Departamento Artístico Cultural, Secretaria de Cultura da Universidade Federal de Santa Catarina.

O estímulo à criatividade, e as relações comportamentais usuais e as inusitadas que são criadas no jogo dramático estabelecem uma teia de inter-relações grupais, os participantes ao vivenciarem situações quer verossímeis ou não da sua realidade, e, ao permitirem “ser” outro ser intensificam as relações humanas e a troca de conhecimentos dentro de uma organização porque vivenciaram dimensões mais amplas de si mesmos de seus pares.

Sendo um recurso didático as vivências corroboram para a formação de novos gestores, e podem incrementar e/ou reforçar as características dos empreendedores na organização.

Faz-se necessário um espaço amplo que permita que permita a liberdade do movimento corporal, com uma iluminação mais suave e, música clássica ou instrumental suave para iniciar a sessão. Como recurso físico cadeiras para os participantes e eventualmente alguns elementos indicados. Quanto ao número de sessões, a sugestão é de dez sessões, uma vez por semana, o que dá dois meses e duas semanas. Pode ser mantido por um período mais longo, de acordo com o planejamento da Gestão de Pessoas.

Quanto à natureza da aplicabilidade dos jogos dramáticos, ele deve ocorrer com a aquiescência de todos: “jogadores” e de quem coordena a “sessão”. “Se a regra primeira é o prazer do grupo, o jogo deve ser interrompido sempre que o prazer do jogo cessar (REVERBEL, 1989, p.110) ”.

A autora ainda pontua que sendo um jogo, deve ter regras capazes de estabelecer um código: “Sendo o código do jogo inspirado no do teatro, é necessário delimitar um espaço, um tempo de duração, um grupo de jogadores e uma continuidade na ação (REVERBEL, 1989, p, 111) ”.

Diante da ressalva fica estabelecido que a qualquer momento no decorrer dos jogos, poderá ser solicitada sua interrupção para avaliar demandas internas ou ocorrências externas.

3 METODOLOGIA

O estudo de caso segundo Gil (2008, p.58) “[...] pode ser utilizado tanto em pesquisas exploratórias quanto descritivas e explicativas”. No presente artigo o percurso metodológico descreve a proposta dos Jogos Dramáticos em uma Vivência Criativa como estratégia para o desenvolvimento das capacidades empreendedoras a partir da experiência da OPT/UFSC.

Todos os exercícios propostos tanto para os quatro momentos iniciais como para o desenvolvimento das dez Vivências criativas, são adaptações livres usadas na Oficina Permanente de Teatro, a partir dos enunciados de estudiosos do teatro em especial: Augusto Boal (1980), Viola Spolin (1963), Reverbel (1989), Beuttenmuller e Laport (1989) entre outros.

A Vivência inicia com o relaxamento corporal, prossegue com um aquecimento vocal priorizando a Respiração. O Coordenador orienta para a movimentação do grupo sugerindo caminhadas alternadas, o ideal é de cinco a seis possibilidades de marcha.

3.1 INICIANDO A VIVÊNCIA CRIATIVA

A preparação para uma vivência perpassa **quatro Momentos** em cada encontro e ao término da sessão é promovida uma discussão sobre a vivência e o tema pertinente a ela.

3.1.1 1º Momento – estabelecendo o contato com o grupo:

Todos sentados em cadeiras colocadas de forma circular favorecendo uma relação de confiança e reciprocidade entre os integrantes da equipe e a Coordenação que estabelece as regras explicando seu papel, esclarecendo que poderá suspender o jogo a qualquer momento ou interagir de forma indireta ou mesmo direta para o bem-estar e a harmonia do grupo.

3.2.2 2º Momento - Relaxando o CORPO

O coordenador propõe um relaxamento corporal, a saber: Sentados na beira da cadeira, braços ao longo do corpo, os participantes vão realizar uma sequência de movimentos. Girar a cabeça de forma circular lentamente do ombro direito, frente, ombro esquerdo, nuca e retorno ao ombro direito, centrando rente à coluna vertebral. Repetir esta sequência três vezes alternando o lado. Movimentar os braços em forma circular, flexionar e abrir e fechar as mãos. Movimentos circulares do ombro direito, depois esquerdo, depois ambos. Apoiado no calcanhar, “mexer toda a perna” esquerda e depois à direita; O coordenador orienta que os participantes de pé, façam o reconhecimento das principais articulações do corpo, ou seja, dobrar as articulações: Queixo, Pescoço, Ombros, Cintura Quadril, Joelhos, Tornozelos terminando o movimento agachado, inicia o movimento inverso e que implica em manter novamente o corpo ereto em relação à Coluna Vertebral. Importante que cada participante tome consciência do movimento encadeado das vértebras. O Coordenador deverá estar atento no caso de um participante tiver limitações de movimentos com a Coluna para que não realize o exercício; “Acomodar” o corpo sentando comodamente na cadeira.

3.1.3 3º Momento - A respiração e o aparelho fonador

A voz envolve a respiração associada à articulação de vários sistemas que formam o aparelho fonador e o de ressonância. Sobre o ato de respirar Nunes (1973, p.7) conceitua: “compreende dois tempos inspiração e expiração. Na inspiração o tórax dilata-se e o ar

penetra nos pulmões; na expiração o ar é expulso por um movimento inverso”. Sendo que o som da voz é um reflexo proporcional à força desprendida pelos pulmões expelindo o ar.

Beuttenmuller e Laport (1989) alertam que a voz é “o repuxo sonoro dos nossos sentimentos. Trabalhar a voz em seus vários matizes deve ser o exercício constante do ator ou de quem necessitar usar a voz para dirigir mensagens a um auditório”.

A Respiração tem um papel preponderante para o bem-estar individual, bem como auxilia dando suporte a uma comunicação verbal mais eficaz. Respirar bem e projetar a voz são elementos fundamentais aos indivíduos. A voz exprime o interior e o estende até o espaço interpessoal motivo pelo qual deve ter uma atenção no transcorrer das vivências. O tema é muito específico e requer orientação de especialistas para maiores aprofundamentos.

Treinamento vocal: Sentado numa cadeira, relaxar o corpo, Inspirar profundamente (trazer o ar pelas narinas ao pulmão, sem mexer os ombros) após Expirar lentamente (soltar o ar pela boca) 3x; Inspirar e expirar alternadamente: inspira pela narina direita e expira pela narina esquerda, alternar 3x cada; ‘ “Mastigar” chicletes imaginários até cinco unidades, simular criar bolas... Estalar lábios, tentar tocar com a língua a orelha direita, à esquerda; Preparar o aparelho fonador e lubrificar boca, lábios línguas. Insistir para que articulem, exagerando tanto na abertura da boca, quanto nos movimentos labiais, língua dental, palatal, para a clareza do som vocal; Vocalizar as vogais em tons ascendentes controlando a respiração: a, e i, o, u e depois do tom mais alto ao mais baixo: u, o, i, e, a; Articular as consoantes do alfabeto sem som as vogais; Articular em sequencias as consoantes: P, B _ T, D_ M, N_K, G_L, Nh_F, V_ S, Dividir frases em sílabas, e falar cada qual antes de falar a frase inteira; Brincar de colorir as palavras com as cores dos sentimentos: tristeza, alegria, fraqueza, esperança, coragem, medo, piedade etc.. Exemplo: palavras Menino + alegria (“dizer “a palavra “menino” com um tom de” alegria”); Brincar de dar intenção das palavras através dos verbos: murmurar, gritar, pedir, sugerir, sonhar, unir, vencer. Exemplo: palavras: empreendedor + vencer (dizer as palavras empreendedoras com o tom do verbo vencer).

3.1.4 4º Momento - O corpo em movimento.

As primeiras vivências devem iniciar com jogos coletivos de forma a preparar cada participante para os desafios posteriores. Tais vivências orientadas pelo Coordenador estimularão naturalmente outras sequencias a serem propostas.

O grupo caminha pela Sala, o coordenador alterna a orientação da caminhada: ponta dos pés, calcanhar, sem dobrar o joelho. Todos representam junto um animal escolhido por todos: cachorro, gato, leão, outros. Podem acontecer variações da marcha: dois a dois; metade do grupo imita cachorro e outra metade gatos o que tende a virar numa perseguição seguida de risadas e descontração; O Coordenador irá sugerir nas primeiras vivências que cada participante desenhe imaginariamente figuras geométricas no espaço: círculo trapézio, linhas paralelas, estrela, cone, triângulo outras, e, na sequência cada participante faz de seu corpo a figura desenhada. Prossegue o exercício com a criação figuras geométricas em duplas, passando para quatro integrantes e por fim que todo grupo crie uma única figura geométrica.

Sugere-se que para os momentos iniciais de preparação do corpo individual, em grupo, voz e movimento, seja disponibilizado um terço do tempo de cada sessão da Vivência Criativa, estimada em 60 minutos.

3.2 VIVÊNCIAS CRIATIVAS

Ao final de cada Vivência Criativa o Coordenador propõe uma ampla discussão junto ao grupo para avaliar a sessão, estabelecendo uma reflexão relativa à característica empreendedora e respectivos comportamentos esperados em foco, conforme o exemplo sugerido para a Vivência de número um:

O coordenador ao finalizar a vivência reúne o grupo, em forma circular e pede que cada integrante por vez avalie como se sentiu na vivência. O coordenador inicia uma reflexão sobre o processo dos dois momentos relativos aos provérbios e a quebra do paradigma com a necessidade de adequação dos “novos” ditos, estabelecendo um paralelo com o desafio de estabelecer metas e a capacidade de criar novas metas no empreendedorismo.

3.2.1 VIVÊNCIA 1 – Ditos Populares

Característica Empreendedora em foco: **Estabelecimento de Metas**

Dividir os integrantes em grupos de 3 a 4 pessoas. Coordenador sorteia entre os grupos papéis com ditos populares diverso. Cada grupo deverá improvisar uma cena através do uso de seu do corpo, sem auxílio de objetos, em que o dito popular seja representado ao grande grupo; exemplo: “Um dia a casa cai”.

No segundo momento da Vivência o Coordenador irá propor que os grupos realizem uma segunda improvisação, porém invertendo o dito popular. Neste caso: “Um dia a casa não cai”. O pequeno grupo deverá discutir que soluções para a casa “não cair” e depois representar.

Esta mudança de ação do dito popular estimulará quebrar os paradigmas por eles enunciados. O grupo deve ter liberdade de trabalhar o dito popular de forma metafórica. Dentre os Ditos Populares sugere-se outras possibilidades para tema de vivências como: Terra de cego quem tem um olho é rei x Terra de cego quem tem um olho não é rei; Água mole em pedra dura tanto bate até que fura x Água mole em pedra dura pode ser encanada e melhor aproveitada;

3.2.2 VIVÊNCIA 2 – Reproduzindo o momento.

Característica Empreendedora em foco: **Planejamento e monitoramento sistemático**

As regras da vivência devem indicar a construção de uma imagem que reproduza um tema proposto pelo coordenador e ou sugerida pelo grupo entre um Quadro de pintura clássica realista ou uma Fotografia.

Para a opção do Quadro Clássico, será necessário contar com objetos como perucas, tecidos que podem ser adequados como figurinos de época e mesmo jornais, que consistem numa rica possibilidade de serem “modelados” como figurinos e adereços cênicos. Para a opção de criação de uma Fotografia, apenas o corpo dos participantes e o gestual formarão a Imagem.

Os temas precisam ser temas que evoquem um reconhecimento de imediato. Sugestão de temas familiares históricos: Festa de aniversário de um ano, Festa de Casamento, Primeiro dia de aula, Formatura, A primeira missa no Brasil, Festa de São João, Orquestra Sinfônica, Palanque de Político outros temas inerentes à organização onde ocorrem as vivências, exemplo: Reunião de planejamento, Hora do Cafezinho.

Coordenador propõe que o grupo construa através dos corpos imagens de um tema proposto, dirá as etapas: cabe aos integrantes permanecerem em uma determinada pose como se fossem estátuas. O primeiro participante cria uma pose dando início à imagem, o seguinte vai compor e complementar a pose do anterior e assim sucessivamente, por exemplo, sendo o tema uma Festa de Aniversário de um ano os integrantes deverão ir individualmente e em

sequência construindo a foto: o aniversariante, a mãe, o pai, a avó, o avô, crianças convidadas, outros convidados.

O coordenador da vivência propõe que um segundo grupo complete a fotografia fazendo de seus corpos a decoração da festa: balões, bolo, vela de aniversário. O coordenador desfaz a Foto e inverte o jogo, quem fez parte da primeira foto, entrará na segunda etapa como elemento de decoração.

Um terceiro grupo tem que improvisar sobre o tema Orçamento da festa, eles devem representar os pais e os fornecedores discutindo os preços da festa, primeiro um orçamento superfaturado, mas através de um diálogo conseguem adequar o orçamento, só que toda esta discussão deverá ocorrer em mímica, sem o uso da voz.

3.2.3 VIVÊNCIA 3 – O último é o vencedor

Característica Empreendedora em foco: **Persistência**

Esta vivência se aproxima de um jogo. O coordenador propõe uma improvisação em que o vencedor será o participante que chegar por último, porém o coordenado não dirá a regra do jogo na primeira etapa, solicita que o grupo se perfile em uma coluna, lado a lado, rente a uma parede num extremo da sala, a seguir indica que o grupo caminhe até o extremo oposto da sala. Naturalmente muitos irão alargar o passo para chegarem ao lado opostos em primeiro lugar.

Depois de concluída a primeira etapa, o coordenador dá prosseguimento à vivência colocando uma regra e assumindo o caráter de Jogo, pois que agora haverá um vencedor. Os participantes deverão atravessar a sala caminhando em câmara lenta, vencerá quem chegar por último. A segunda regra do jogo é que quem permanecer parado sai do jogo, pois a câmara lenta implica em movimentos lentos, quase imperceptíveis, porém contínuos.

Uma sugestão: no início da vivência quando da fase inicial de preparação do corpo e da voz, o Coordenador inclua exercícios relativos ao equilíbrio corporal. Dentre as possibilidades os participantes permanecem de pé em círculos, cada qual deve sentir o peso em ambas as pernas e lentamente transfere o peso da perna, esquerda para a perna direita e depois retirar o pé esquerdo do chão. Repetir o exercício alternando a transferência de pernas, pé.

Se o coordenador perceber que ainda foi realizado em tempo acelerado, pode realizar um relax, como uma dança em círculo entoando uma cantiga de roda e retoma outra vez o Jogo.

3.2.4 VIVÊNCIA 4 – Descobrir a alteração

Característica Empreendedora em foco: **Comprometimento**

O coordenador solicita que o grupo se divida em dois, formando duas colunas (“a” e “b”), uma pessoa em frente à outra, numa distância de 1 metro entre as duas colunas; as pessoas em par observam-se atentamente durante alguns minutos, viram de costas; as pessoas da coluna “a” começam a descrever seus pares com o maior número possível de pormenores como as cores da roupa, adereços, cor dos cabelos, penteado, sapatos, etc. Alterna para as observações das pessoas da coluna “b”; voltam a ficarem de frente umas às outras numa rápida “conferida”, viram de costas novamente; cada pessoa altera um pequeno detalhe em sua roupa, adereço, cabelos, meias, sapatos, etc.; voltam a ficarem de frente umas às outras e cada um deve descobrir a alteração de seu par.

3.2.5 VIVÊNCIA 5 – Quem é o Personagem?

Característica Empreendedora em foco: **Busca de informações**

O grupo, após o aquecimento do corpo e voz, senta formando um semicírculo, na frente uma cadeira em destaque; o coordenador solicita a cada participante que escrevam em “sigilo” o nome de personagens conhecidos, atletas, artistas políticos e figuras locais populares;

De posse dos papéis, cada participante irá pegar um papel, quem pegou o que escreveu troca o papel;

O coordenador orienta que cada participante deverá ao sentar na cadeira em destaque, pensar no personagem que está escrito no seu papel “sigiloso”;

Cabe ao grupo fazer perguntas e observar as respostas até conseguirem identificar que personagem o participante está representando.

Esta vivência privilegia mais as perguntas do que as respostas, as perguntas formarão o perfil associadas às respostas que serão apenas silábicas.

Detalhe: o participante que responde às perguntas poderá apenas responder usando as palavras, ou melhor, as sílabas: palitelabá. As perguntas têm que ser precisas para respostas que sugiram, sim, não, talvez. E esta aparente dificuldade é que torna a vivência instigante.

3.2.6 VIVÊNCIA 6 – Improvisação com objetos

Característica Empreendedora em foco: **Busca de oportunidades e iniciativa**

O coordenador do grupo em acordo com os seus integrantes reúne numa grande caixa de papelão objetos trazidos por todos e de naturezas e texturas diversas: sombrinha, prato, flor, brinquedo, óculos de sol, mala, escultura, relógio, baralho, panela, livro, peruca, lenço, luva, serrote, chapéu, caderno, outros.

Após o aquecimento corporal e vocal, o coordenador inicia a vivência de Improvisação com Objetos. Explica as regras ao grupo do uso de dois objetos escolhidos pelo participante e depois de acrescentado objeto, pelo coordenador;

Um dos desafios da vivência consistirá em que os objetos num primeiro momento terão seu uso realista e num segundo momento eles deverão ter outro significado, ou seja, o foco da improvisação muda no transcorrer da execução;

A vivência acontece através de improvisações de cada participante que sob a orientação do coordenador, vai até a caixa e escolhe dois objetos;

O participante de posse dos dois objetos improvisa uma cena na qual os dois objetos devem ser usados e serem o foco de atenção da cena, mudando de foco;

Exemplo o participante tem como um dos objetos um chapéu, ele depois de vesti-lo, deverá dar outra função para ele, por exemplo, o chapéu fala, ou está “furado” e a chuva molha a cabeça, ou ainda ele sai da cabeça e passa a ser um tamborim musical. Repete a improvisação com o seu segundo objeto;

O coordenador então pega um terceiro objeto e entrega a outro participante que deve de imediato entrar na improvisação e interagir na cena, usando o objeto que acabou de “ganhar” do coordenador. O coordenador pode ir somando objetos e participantes, sempre atento ao rendimento. Reinicia com outro participante e outros objetos.

3.2.7 Vivência 7 – Espelho

Característica Empreendedora em foco: **Exigência de qualidade e eficiência**

O coordenador solicita que o grupo se divida em dois, formando duas colunas (“a” e “b”), uma pessoa em frente à outra, numa distância de 1 metro entre as duas colunas;

O coordenador diz a primeira regra, os participantes da coluna “a” criam caretas e expressões faciais e os participantes da coluna “b” os imitam como um espelho;

Neste momento não pode usar as mãos para completar os gestos;

O Coordenador inverte a ordem e os participantes da coluna “b” agora iniciam a mímica facial e a coluna “a” reproduz simultaneamente;

Na sequência o coordenador libera o uso das mãos, e depois de um tempo todo o corpo. Ao final inverte a ordem entre as colunas.

Conforme o desempenho dos exercícios, a critério do coordenador pode-se formar equipes de cinco participantes, sendo que um integrante será o que cria o movimento e os demais o espelho.

A vivência trata mais de um exercício baseado na mimese do gesto, conhecida no universo teatral como “Espelho”. Naturalmente esta vivência suscitará novos desdobramentos, porque estimula a criatividade.

3.2.8 VIVÊNCIA 8 – A cadeira.

Característica Empreendedora em foco: **Correr riscos calculados**

Necessita-se de uma cadeira para cada participante. Sugere-se que sejam disponibilizadas cadeiras já bastante usadas e preferencialmente de madeira.

Após o trabalho inicial de relaxamento e aquecimento do corpo e da voz o coordenador dá a regra da vivência;

Os participantes vão caminhar pelo espaço da sala carregando sua cadeira;

A seguir o coordenador vai indicando novas funções para a cadeira, por exemplo, a cadeira agora é um carrinho de neném e o grupo “empurra o carrinho de neném”, a cadeira é o neném e está chorando quer colo, ‘ninar” o neném, a cadeira volta a ser cadeira, a cadeira é

um instrumento musical, tirar som dela, a cadeira é uma escada, uma janela, a cadeira é uma planta florida e perfumada, a cadeira é um cobertor e está frio;

Após esta bateria de funções diferenciadas para a cadeira, o coordenador coloca um som ambiente com música instrumental clássica e relaxante e a vivência chega a uma nova etapa;

O coordenador indica que cada participante, fique ajoelhado na frente da cadeira e comece a conversar com a cadeira;

Porém há uma grande dificuldade cada vez que for falar um verbo deve dizer o verbo em tom bem baixinho e o resto da frase e tom normal. Este momento da vivência é um momento em que cada participante usualmente deixa aflorar sonhos, preocupações. Um momento da vivência mais intimista;

Segue a vivência com o coordenador retornando a condução, ele indica que todos sentem na cadeira de novo, escutem a música;

Agora irá caminhar pela sala sem deixar de olhar um minuto a sua cadeira, caminhar próximo a cadeira, mais longe;

A etapa final forma-se novamente o círculo e um a um, cada participante irá ao centro da roda e deixa a sua cadeira, formando uma “montanha” de cadeiras;

A “montanha” erguida, o grupo caminha ao redor e um a um retira a sua cadeira da montanha na ordem inversa o último que colocou é o primeiro a retirar.

3.2.9 VIVÊNCIA 9 – Criando uma história coletiva.

Característica Empreendedora em foco: Persuasão e rede de contatos

O coordenador organiza os participantes sentados num círculo e orienta sobre a vivência que adentrará no universo da Narrativa; o grupo começa a contar uma História onde todos farão parte da narrativa oral; o coordenador vai agregando palavras chaves para a história. A palavra inicial, por exemplo, pode ser cor Azul; cor Azul a palavra chave deve estar presente na história para quem começa a narrativa, e a seguir os que continuam.

O coordenador terá nas mãos um bastão que vai passando em alternando aos participantes do grupo para surpreender quem continua a história; o participante que receber o bastão continua a história.

Seguem outras palavras chaves todos os personagens têm nariz redondo, pessoas e animais da história andam para trás, as calçadas são de gelatina e as ruas são de neve e a cor vermelha também está presente na história.

Assim no transcorrer da história obter-se-ia, como exemplo, a seguinte narrativa:

Havia longe daqui uma cidade muito antiga tinha o nome de azul. Os moradores tinham cabelos azuis e a grama era azul. Ali ninguém gostava da cor laranja, e o sol era azul, a noite azul quase igual ao dia azul. Os habitantes e os animais tinham narizes redondos e de cor vermelha. Quem olhasse rápido pensaria que todos eram palhaços de circo as pessoas e os animais, tanto que todos caminhavam para trás e na hora de correr geralmente escorregavam nas calçadas de gelatina. Ali os cachorros e os gatos adoram comer partes da calçada. Na rua os carros azuis costumam atravessar na neve vermelha, segue. Tal história tão surrealista, contudo, é um estímulo a criatividade porque dá instrumentos concretos para o desenvolvimento da criatividade que nasce da observação, do concreto ao abstrato ao concreto.

O coordenador deve elencar previamente as palavras chaves, mas deverá usar cada uma a um tempo de o grupo ter explorado cada qual para ir solidificando a narrativa. Como sugestão ao coordenador, ele pode escolher palavras chaves que relacionem texturas, volumes, cheiros, cores, temperatura.

3.2.10 VIVÊNCIA 10 – Vencendo obstáculos.

Característica Empreendedora em foco: **Independência e autoconfiança**

O exercício tem como objetivo estimular a autoconfiança do grupo e inicia com o coordenador solicitando ao grupo que forme uma fila em linha diagonal na sala e com uma distância entre os participantes de aproximadamente 70 cm;

O coordenador indica a regra do exercício que consiste no deslocamento através da fila dos participantes. Eles caminharão individualmente saindo detrás da fila para ser o primeiro da fila e assim sucessivamente até que todos tenham atravessado a fila;

Porém há um grau de dificuldade, a caminhada será em ziguezague.

O último integrante da fila em diagonal passa pelo lado esquerdo do participante que está a sua frente e contorna as costas do lado direito do próximo à frente e assim sucessivamente. As mãos ao longo do corpo e ele não devem encostar-se ao corpo dos participantes por onde ele “volteia” a fila;

Uma segunda etapa então. O coordenador orienta que o exercício recomeça, agora com um grau maior de dificuldade, pois os participantes deverão caminhar de costas fazendo o sentido inverso, da frente para trás;

Finda esta etapa a última etapa e certamente a mais difícil. Os participantes irão novamente atravessar a fila em diagonal, porém agora com os olhos vendados, é importante que os demais participantes se mantenham em silêncio.

Considerar por fim que estas 10 vivências, são frutos de processos criativos e, portanto, são dinâmicas e *mutantis*, a cada grupo uma experiência única, novas abordagens e novas vivências surgirão. Importante que o coordenador anote cada vivência para aprimorar as novas vivências. Não esquecendo que criar um ambiente propício ao jogo e ou vivência muito contribuirá para o bem-estar de todos auferindo bons resultados de participação.

4. RESULTADOS ESPERADOS

As características que desenham o perfil do Empreendedor podem ser desenvolvidas ou aprimoradas na medida em que são capacidades inerentes ao ser humano. Dornelas (2008, p.12) diz que “o comportamento empreendedor está voltado à ação, ao novo, a necessidade constante de buscar novas oportunidades para os negócios”.

Um dos grandes desafios da economia do conhecimento é o de agregar valor ao saber e o transformar em alavanca para a atividade empreendedora. O espaço das vivências criativas é um aporte ao despertar da criatividade, que para Beuttenmuller (1989), só floresce num ambiente favorável.

“A interação, por sua característica de troca mútua e reciprocidade entre os membros, permite maior fluidez nas relações interpessoais (FOSSARI. 1999, p.16)”.

O resultado esperado desta investigação: Como potencializar as capacidades empreendedoras com Jogos Teatrais e Vivências Criativas em uma organização, é

Desenvolvimento das Capacidades Empreendedoras: Treinamento Criativo.

apresentado de forma sincopada no Quadro 1 e corrobora com o enunciado de Pereira (2013, p.84): “os procedimentos adotados produziram a amostra adequada para o estudo”.

Quadro 1 – Relação das características empreendedoras com as vivências criativas

Característica Empreendedora	Nº da Vivência Criativa	Vivência criativa
Estabelecimento de Metas	01	Ditos populares
Planejamento e monitoramento sistemático	02	Reproduzindo o momento
Persistência	03	O último é o vencedor
Comprometimento	04	Descobrir a alteração
Busca de informações	05	Quem é o personagem?
Busca de oportunidades e iniciativa	06	Improvisação com objetos
Exigência de qualidade e eficiência	07	Espelho
Correr riscos calculados	08	A cadeira
Persuasão e rede de contatos	09	Criando uma história coletiva
Independência e autoconfiança	10	Vencendo obstáculos

Fonte: Elaborado pelas autoras

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo propõe estabelecer uma aproximação entre duas áreas do conhecimento: A Arte e a Gestão do Conhecimento. Por intermédio de uma prática testada e comprovadamente favorável ao desenvolvimento das capacidades artísticas: jogos teatrais e vivências criativas.

Se as atividades do Teatro enquanto linguagem comunicativa da arte permite “propulsionar consciências, capaz de restabelecer no homem, sua condição de ser pensante, de ser emocional e ser atuante” (FOSSARI, 1982, p.7) o uso de elementos deste ofício aplicados a Gestão do Conhecimento poderá corroborar no desenvolvimento das características empreendedoras dos indivíduos nas organizações condição para aflorar atitudes inovadoras.

5 REFERÊNCIAS.

BEUTTENMULLER, G.; LAPORT, N. **Expressão Vocal e Expressão Corporal**. Enelivros, Riode janeiro. 1989.

BOAL, A. **200 Exercícios e jogos para o ator e o não ator com vontade de dizer algo através do teatro**. 3 eds. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1980.

DORNELAS, J.C.A., Empreendedorismo corporativo. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier; 2008.

FOSSARI, C.L. **Nascimento e desenvolvimento do teatro universitário no Rio de Janeiro e na Universidade Federal de Santa Catarina**. 1982. 122 f. Dissertação (Mestrado em Literatura brasileira) CCE. UFSC, Florianópolis 1982.

FOSSARI, I.M. **Oficina com jogos teatrais: instrumento auxiliar na ressignificação das relações interpessoais do Profissional da Saúde**. 1999. 99f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 1999.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIRARDI, D.et al. Capacidade Empreendedora: um desafio aos profissionais e às organizações na era do conhecimento. In: LAPOLLI, E. M. [et al.], organizadores. **Capacidade Empreendedora: Teoria e casos práticos**. Florianópolis: Pandion, 2009. 208 p.

NONAKA, I, TAKEUCHI, H. **Criação de conhecimento na empresa**. Tradução Ana Beatriz Rodrigues, Priscila Martins Celeste. 2 eds., Rio de Janeiro: Campus, 1997.

NUNES, L. **CARTILHAS DE TEATRO II**, Manual de Voz e Dicção. Serviço Nacional de Teatro, Gráfica Editora do Livro LTDA.1973, Rio de Janeiro.

PEREIRA, M.G. **The results section of a scientific paper**. Epidemiol. Serv. Saúde v.22 n.2 Brasília Junho. 2013.

Desenvolvimento das Capacidades Empreendedoras: Treinamento Criativo.

PINCHOT, G. PINCHOT, E, **O poder das pessoas: como usar a inteligência de todos dentro da empresa para conquista de mercado.** Tradução de Ivo Korytowski – Rio de Janeiro: Campus, 1994.

REVERBEL, O.G, Um **Caminho do Teatro Escola.** Série Pensamento e Ação No Magistério. Editora Scipione. 1989.São Paulo.

ROSA, S.B.; LAPOLLI, E.M., **Santa Catarina: um estado que é uma vitrine de talentos.** In: LAPOLLI, E. M. FRANZONI, A.M.B.; SOUZA, V. A.B. (Orgs). **Vitrine de talentos:** notáveis empreendedores em Santa Catarina. Florianópolis: Pandion, 2010. 224 p.

SPOLIN, **Improvisação para o teatro.** Coleção Estudos. Editora Perspectiva, São Paulo. 1963.

YOZO, R.Y.K.**100 jogos para grupos: uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clinicas.** 16 ed. São Paulo: Ágora, 1996.